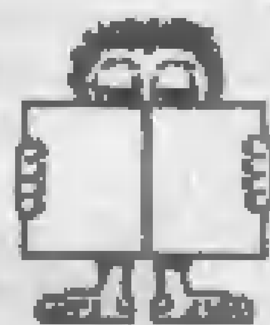
AMIGOWIEC

cena 5000 zł

PISMO UŻYTKOWNIKÓW AMIGI, MAJ 1991 4(08)



Promocja +++

Drodzy Czytelnicy!



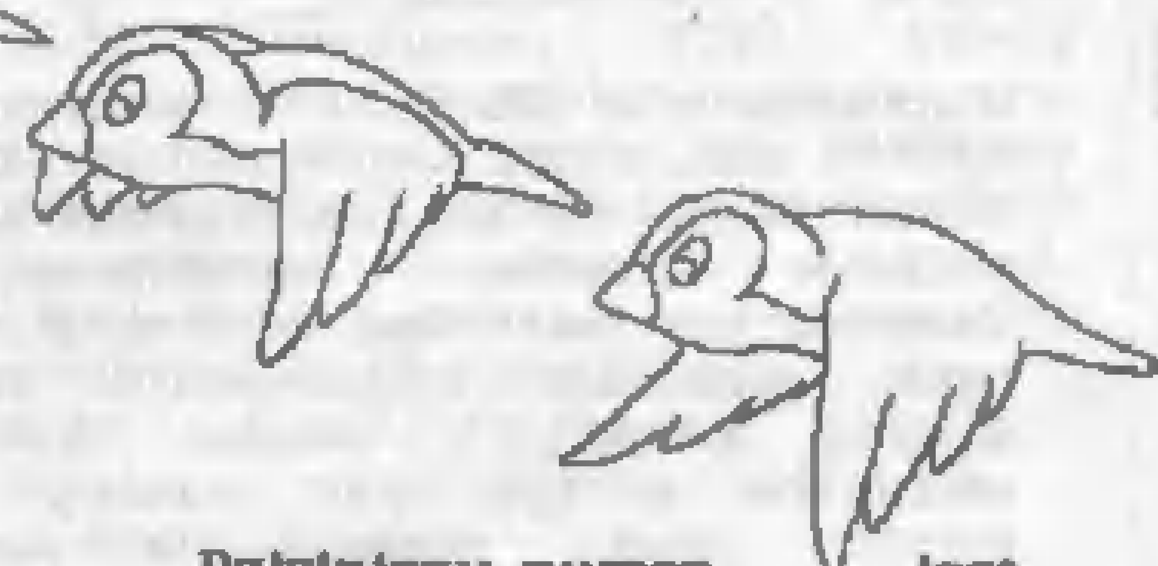
Postanowiliśmy przeprowadzić akcję promocyjną Amigowca. Są jeszcze miasta gdzie nasze pismo nie dochodzi (należy do nich prawdopodobnie Poznań). Chcielibyśmy, żeby Amigowiec docierał do wszystkich, którzy potrzebują informacji o Amidze, do wszystkich, którzy uznają nasze pismo za interesujące.

Postanowiliśmy więc obniżyć cenę WSZYSTKICH numerów - komplet Amigowca (numery 1-8), który może być doskonałym prezentem dla każdego wchodzącego w świat Amigi, kosztuje w tej chwili 25000 tys. zł - taką sumę należy przesłać na adres redakcji i podać dokładny adres, na który mamy wysłać 8 numerów naszego pisma.

Jeżeli jednak ktoś chciałby nabyć jakiś starszy numer to powinien do nas przysłać 4000 zł za każdy egzemplarz + 1 tys na koszty przesyłki.

Przepraszamy za powstałe opóźnienia w realizacji prenumerat.

Przypominamy jeszcze raz, że nie zajmujemy się rozprowadzaniem oprogramowania i udzielaniem informacji o miejscach jego zakupu.



Dzisiejszy numer jest naprawdę warty posiadania. Znajdziecie w nim opis niesamowitego programu animacyjnego, sieci Amigowskiej Parnet, compactu dla Amigi no i oczywiście drugiej części Dungeon Mastera - Chaos Strikes Back.

Ciągle poszukujemy autorów! W dalszym ciągu trwa konkurs/losowanie na najlepszego demonistę - w tym celu wystarczy przesłać do nas swoją listę demonów - jak na razie chętnych niewielu, a dysk (może nie jeden) czeka.

PARNET CD

The Disney Animation Studio



W związku z naszą akcją promocyjną - zapraszamy wszystkich chętnych do kolportażu.

Serdecznie przepraszamy też za słaby wydruk poprzedniego numeru (mieliśmy do wyboru: nie wydawać Amigowca, albo wydać go tak jak widać). Mam nadzieję, że tym razem jest o wiele lepiej. Dokładamy wszelkich starań, by było jeszcze lepiej (to niestety trochę trwa).

Życzymy owocnej lektury

REDAKCJA



DEPESZE

☞ - informacje pewne
☛ - informacje prawie pewne

☞ Najnowszy produkt firmy NewTek, Video Toaster, otrzymał prestiżową nagrodę The 1990 Byte Award of Excellence, przyznawaną corocznie przez miesięcznik "Byte" najlepszym nowym produktom na rynku komputerowym. Video Taster jest zestawem składającym się z karty wkładanej do wnętrza Amigi 2000 oraz oprogramowania co w sumie powoduje, że za cenę 1595 $ otrzymujemy domowe studio filmowe z możliwością obróbki wejściowego sygnału video przy użyciu stop-klatki (odpowiednik użyty przez Jacka dla 'frame grabber'). Pomaga nam w tym wszystkim dodatkowy procesor graficzny przyspieszający animację dwu i trójwymiarową. Poza tym zestaw zawiera oprogramowanie pozwalające tworzyć grafikę 24-bitową (większa ilość kolorów), generator liter oraz mikser wizyjny. Lista dostępnych efektów obejmuje: solaryzację, filtry kolorowe, efekt stroboskopowy. Do użytkowników Video Toaster'a należą: manager zespołu Pink Floyd, zespół ZZ Top, *Michael Winfield (policjant z filmów o Akademii Policyjnej wydający z siebie najróżniejsze odgłosy*, od skrzypiących butów począwszy a na karabinie maszynowym skończywszy) oraz Dany Elfman (współtwórca takich hitów kinowych jak Batman i Dick Tracy oraz autor muzyki do serialu animowanego The Simpsons).

☞ Firma Oxxi Aegis wypuściła na rynek dwa nowe programy: graficzny Spectra Color - pracujący w trybie HAM program graficzny z możliwością tworzenia animacji (podobnie jak w DeLuxe Paint) - jego wersję demonstracyjną można podziwiać na dysku dostarczonym wraz z kwietniowym Amiga-Computing. Drugim jest Audiomaster III - nowa udoskonalona wersja jednego z najlepszych programów służących do obróbki dźwięku.

☞ Brytyjski pisarz science-fiction Arthur C. Clarke, autor Odysei Kosmicznej 2001 mieszkający obecnie w Sri Lance jest zapalonym miłośnikiem Amigi 2000 oraz programu MandFXP.

☞ Czy pamiętacie pudełka pozwalające upchnąć wnętrze starego C 64 i dwie stacje dysków, w taki sposób, że stanowiło to przy okazji podstawę dla monitora? Podobną zabawkę o nazwie Bodega Bay, oferuje dla Amigi 500 firma California Access. Mieści się w niej twardy dysk, dwie stacje 3 1/2 lub 5 1/4 cala, cztery złącza dla kart przeznaczonych dla Amigi 2000, zasilacz 200W oraz wentylator. Sama skrzynka kosztuje 349.5$, za dysk i karty trzeba płacić dodatkowo.

☞ Firma Xetec oferuje czytnik dysków optycznych dla komputerów Amiga. Urządzenie to może również służyć jako zwykły odtwarzacz CD. Do każdego czytnika dołączony jest dysk zawierający oprogramowanie public domain z biblioteki Fisha (#1-370). Cena 599-699$.

Depesze nadesłał
Jacek Artymiak



BODEGA BAY

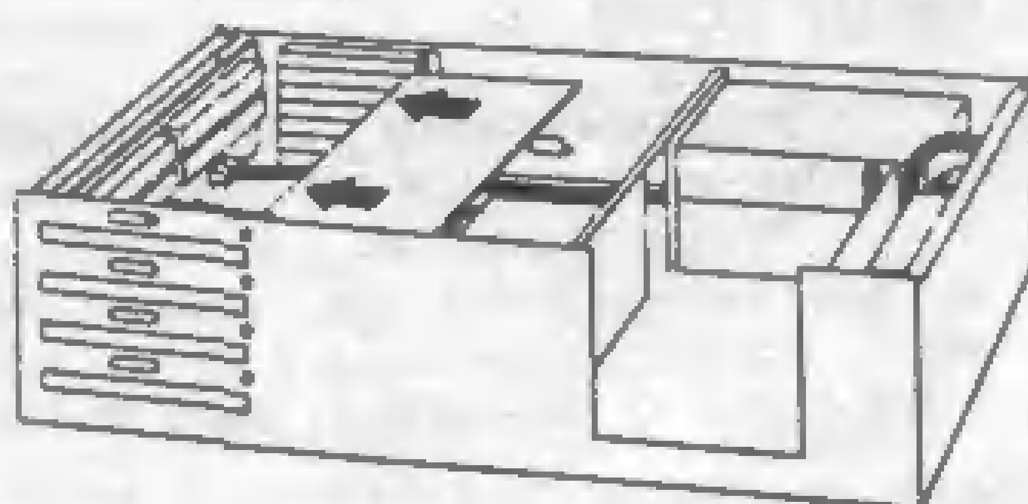
z malutkiej Wieeelka *AMIGA*

Wielu z Was zetknęło się pewnie z problemem - jak to z Amigi 500 można tanim kosztem zrobić 2000-kę? No, tak wielu z Was powoli wyrasta ze swojej 'pięćsetki'. A to chciałoby się więcej pamięci, a to druga stacja pałęta się po biurku, a to twardzielek by się przydał, nie wspominając już o kupie wspaniałych kart, których nie ma jak upchnąć w naszą przyjaciółkę. Wielu też chciałoby bez zbytniego nakładu kosztów wykorzystać swoją 500 do jakiejś poważniejszej roboty.



W tym miejscu na ratunek wszystkim zrozpaczonym posiadaczom Amigi 500 przybyła firma California Access, wypuszczając na rynek niesamowity twór o nazwie Bodega Bay, który z naszej kochanej Amigi czyni jakąś niesamowitą hybrydę - ni to 1000 ni to 2000. *Jeśli zdecydujemy się na zakup* tego kawałka hardware'u to dostajemy sporych rozmiarów pudło. W pudle tym jest konsola koloru Amigi, która wygląda na trochę niewydarzoną obudowę 2000-ki. W konsoli tej jest miejsce na wsadzenie naszej 500-ki - nie trzeba jej wcale rozmontowywać. Jest tam też kupa miejsca na twardziela i na 2 stacje 3.5 lub 5 1/4, do których jest o wiele dogodniejszy dostęp niż do naszej wysłużonej df0:. Połączenie Amigi do 'pudła' odbywa się przez boczny port - w 'pudle' jest specjalne 86 biegunowe złącze, które powoduje full contact (pełen kontakt). Oczywiście w zamian za ten jeden port (z którego i tak mało kto korzysta) mamy do dyspozycji kupę nowych portów konsoli i wszystkie pozostałe porty Amigi, do których możemy tak jak normalnie podłączyć modulator, stacje dysków, joysticki, no i tą małą szarą. Co odważniejsi mogą sobie odkręcić 4 śrubki i zajrzeć w głąb nowonabytej konsoli (przypuszczam, że nawet bez utraty gwarancji). W środku dostrzegamy "dopracowaną w detalach konstrukcję" - jednym słowem ład i porządek w najlepszej jakości. Kabel z portu Amigi idzie prawie wprost do szczelin czekających na przyjęcie kart (czytaj: nowej porcji gotówki). Do dyspozycji mamy cztery 100 biegunowe karty 'ZORRO II' odpowiadające takim samym 'dziurkom' w A 2000 i służące do tych samych celów (bez skojarzeń panowie). Są tu także trzy 98 biegunowe szczeliny IBM AT/XT, dla odpowiednich kart IBMa. W sumie możemy używać razem dodatkowo 4 karty (???), które są mocno wsadzane w obudowę z możliwością przyśrubowania.

Konsola jest dodatkowo



wyposażona w 200 watowy zasilacz, no i oczywiście wentylator, bo nasza mała by się rozpłynęła po godzinie takiej 'współpracy'. Zasilacz ten może być włączany w razie potrzeby włącznikiem na ściance konsoli - wtedy zasila wszystkie karty, dysk twardy i stacje. Nasza Amiga też jest zasilana przez zasilacz konsoli - oczywiście po podłączeniu odpowiednich kabli.

Po prawej stronie przedniej ściany konsoli jest miejsce na 2 stacje dysków (na początku przeważnie zasłonięte plastikiem z braku funduszy). Można tam *umieścić stacje o standardowych* zaczepach (?). Twardziel oczywiście jest wstawiany trochę z boku (ale też działa). Dla zasilania stacji są przygotowane odpowiednie kable. Są też 2 diody wskazujące na stan (użycie) twardziela i zasilania.

W pudle możemy też znaleźć najzwyklejsze w świecie gniazdko, do którego możemy np. podłączyć stojący nad tym wszystkim monitor (jak się sfajczy to wszystko za jednym zamachem - to był oczywiście żart).



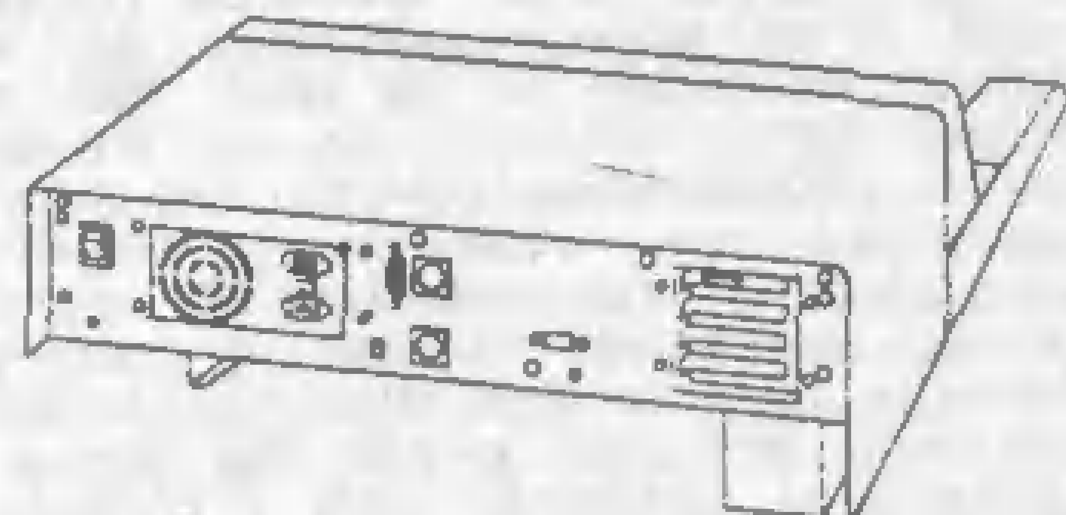
Daleko idąca kompatybilność z AMIGĄ 2000



Jeśli chodzi o karty przeznaczone dla A 2000 to nie ma z nimi większego problemu. Spokojnie wchodzą pod Bodega Bay. Ewentualne błędne połączenia mogą wyniknąć przy podłączeniu karty modemu (błędą będzie jak nasza Amiga podczas oglądania 997 ze zdenerwowania zamiast na policję zadzwoni po straż pożarną) - myślę jednak, że przy odpowiednim doborze karty ewentualne niespodzianki są do uniknięcia. Nie ma też większych problemów z działaniem samej karty IBMa i kart z nią współpracujących. Prawdopodobnie równie bezproblemowo działa A-MAX II z kartą (emulacja Apple-Macintosha - bo nie wiem, czy wiecie, ale z Amigi to właściwie da się zrobić każdy komputer - no może za wyjątkiem Craya). W przeciwieństwie do Amig 2000 o nazwach opatrzonych dźwięcznymi literkami B i C nie ma na konsoli 86 biegunowej karty MMU (dla turbodoładowania), ani 36 biegunowej karty 'Video' (dla Genlocka i kart FlickerFixer - usuwających drgania obrazu w interlace). Oczywiście można używać kart turbo, które nadają się do zwykłej A 500 (podłączane do CPU) jak np. karta Professional-030 firmy HARMS - Computertechnik. Również genlocki i FlickerFixery dadzą się podłączyć, ale jedynie jako urządzenia zewnętrzne. Wyjątkiem jest tutaj FrameGrabber 'Live!2000Card', który może być podłączony do szczeliny 100 biegunowej. Jednak jak donosi firma z Kalifornii w przygotowaniu jest karta umożliwiająca podłączenie wszystkich kart jakie można podłączyć do A2000. Można się telefonicznie dowiadywać o stan prac ...

Gdy pierwszy raz usiądziecie przy tej konsoli prawdopodobnie opanuje Was zazdrość - a dlaczego ja tego nie mam? Z małej Amigi pozostaje jedynie klawiatura i boczna stacja df0, a całość wygląda 'jak odlana z jednej formy'. Wszystko wygląda tak jak by było niesamowicie drogie - co przy dokupieniu kart staje się faktem. Niektórym może być nie w smak, że dalej *trzeba używać nienajlepszej* klawiatury A 500. Pamiętajcie jednak o tym, że nasza mała przyjaciółka może być odłączona od konsoli w ciągu kilku minut i zabrana na giełdę czy zlot SUAMI. Także będą zadowoleni z tego ci, których kuzynowie, czy dzieci przychodzą sobie pograć, a którzy niechętnie spoglądają na 'rozwalanie' twardziela - hop i brzdąc bawi się gołą 500-ką.

Podsumowując - jeśli ktoś mimo wszystko nie chce się przesiąść na 2000, ale brakuje mu jej niektórych możliwości, to kupując Bodega Bay dostaje do ręki system, który łączy zalety obu tych komputerów. O ile producent usunie istniejące ograniczenia, to będzie to urządzenie naprawdę godne uwagi. Jesteście pewnie ciekawi ile toto kosztuje. Cena gołej Bodega Bay wynosi 1850 DM, za wszelkie dodatki trzeba dopłacić.



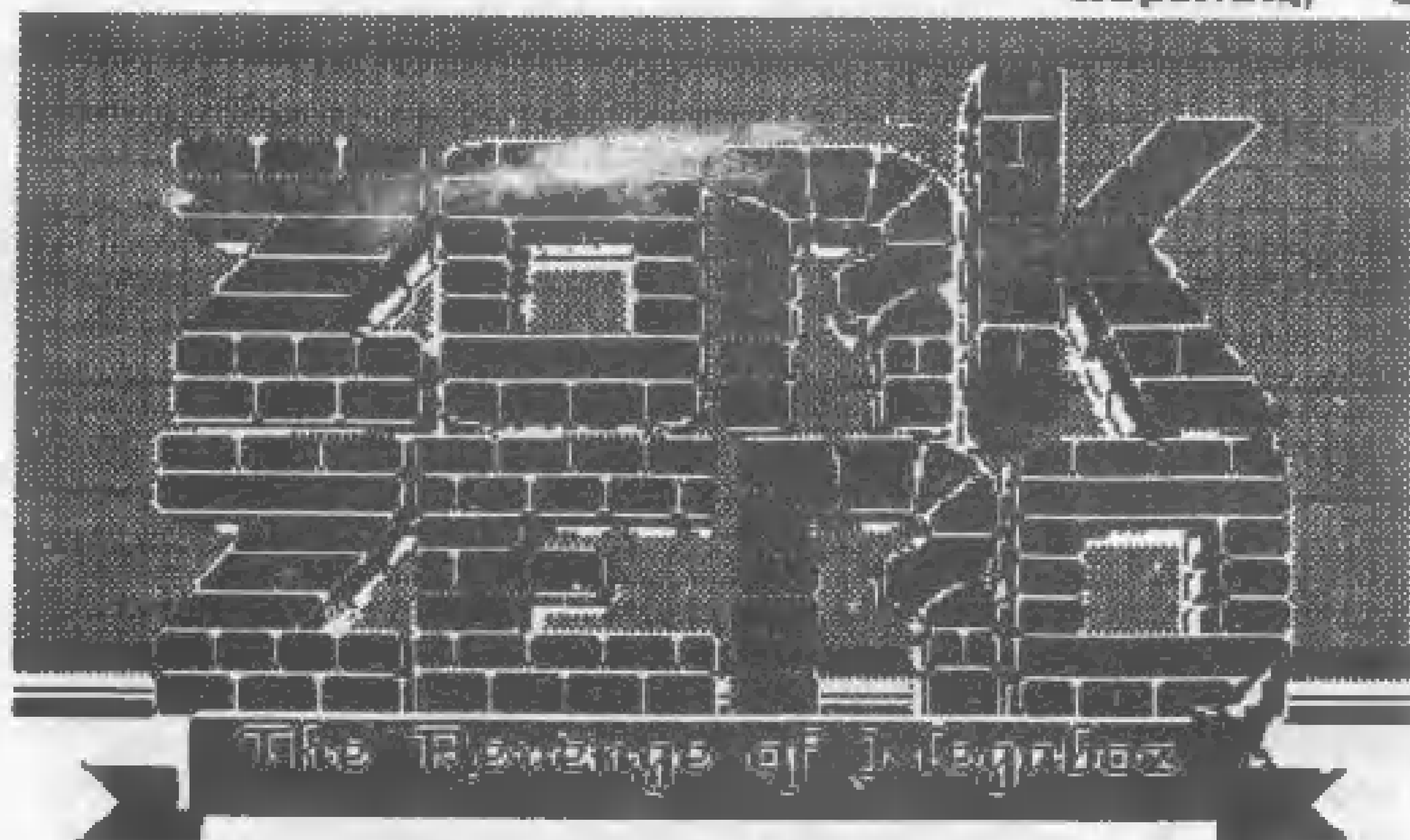
Na podstawie majowego Amiga Special opisał:

Tome'k



Rusz mózgiem..

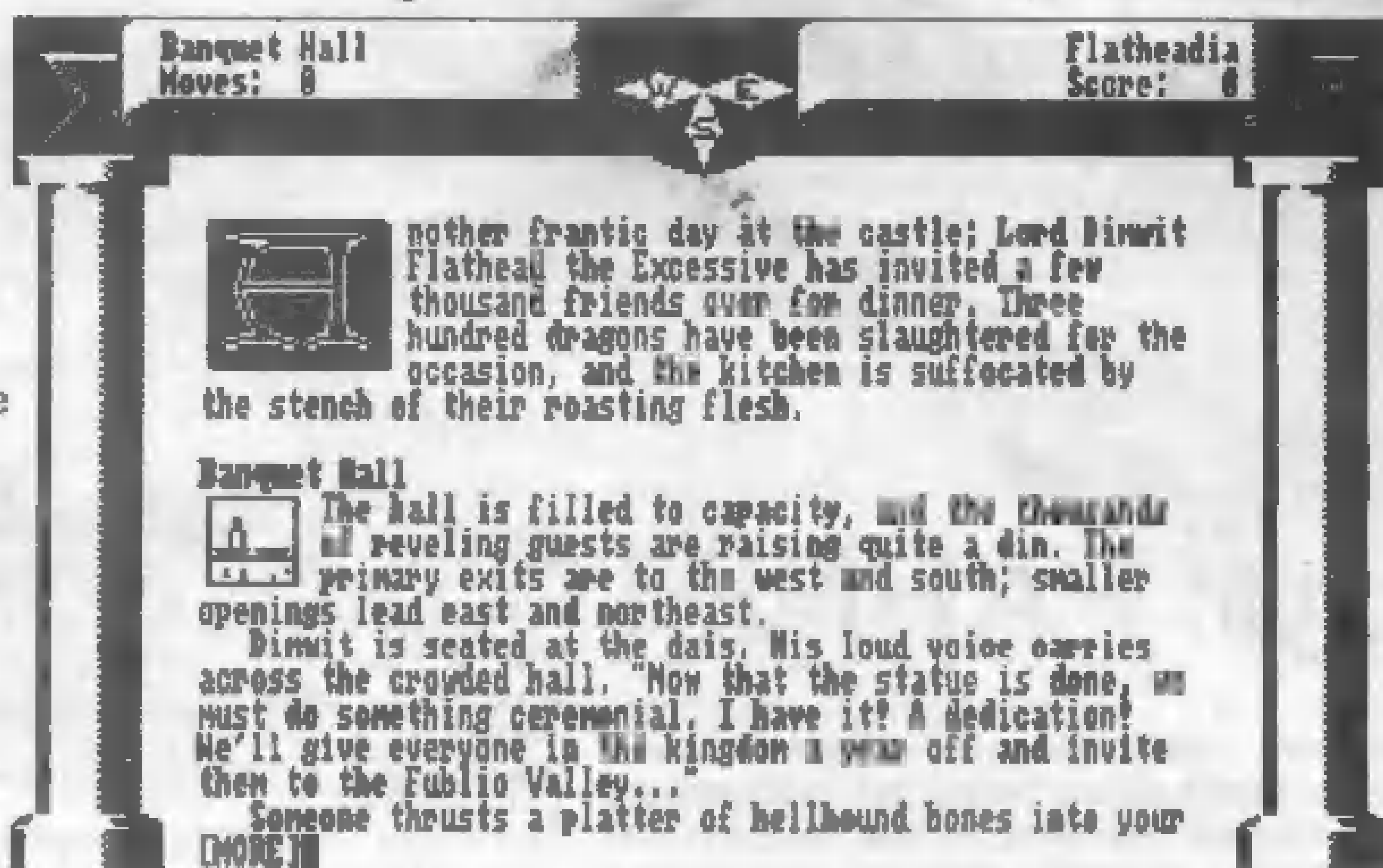
Wszystkich zawiedzionych brakiem Carrier Commanda serdecznie przepraszamy i odsyłamy po wyjaśnienia na ostatnią stronę. Dzisiaj przedstawiamy:



Zork Zero - inny świat

Only if You do speak English ???

Wstyd przyznać, ale jest to pierwsza tekstówka z prawdziwego zdarzenia na Amigę, która wpadła mi w ręce. Jest to niestety (??) gra tylko dla tych, którzy jako tako znają język angielski. Gdy jednak ktoś jest w stanie "przejść" tę barierę to pojawi się przed nim fantastyczny świat tworzony wprost w jego wyobraźni. Wszystkich miłośników grafik i muzyki tworzonych na Amigę ostrzegam, że poza być może trzema rysunkami reszta to tekst. Gra ta będzie na pewno wielką frajdą dla miłośników dobrej książki, bo w istocie rzeczy jest to książka, tyle że tworzona na gorącym mikroprocesorze.
W skrócie jest to opowieść o przygodach Zorka Zero, w którego Ty się wcielasz. Cel gry, wywieszony na jednym z murów zamku, to zdjęcie klątwy jaką rzucił zły czarnoksiężnik. Aby tego dokonać należy oczywiście przemierzyć niezliczone ilości korytarzy, komnat, tuneli, czy choćby pokoi biurowych. O wszystkich swoich poczynaniach należy informować komputer przy pomocy prostych angielskich zwrotów. Ten zaś odwzajemni się Wam barwnymi opisami czy dowcipnymi komentarzami. Grę ułatwiają liczne wskazówki, a więc gdy jesteś bliski szaleństwa wpisujesz po prostu >hint i już po kłopocie (no powiedzmy, bo czasami trzeba nieźle ruszyć głową). Na początku musicie iść dokładnie tam gdzie Was popychają, a potem wleźć pod stół - może uda Wam się wyrwać 'scrap'. Właściwa gra zaczyna się po ukazaniu planszy tytułowej.
Wprawdzie nie jest to program do nauki języka jednak dla tych, którzy już coś potrafią, a chcieliby uzupełnić słownictwo czy zwroty gra ta na pewno może połączyć przyjemne z pożytecznym.
Wszystkich, którym Zork wpadnie w oko proszę o kontakt z redakcją - jestem ciekawy ilu z Was da 'złapie'.
Na zakończenie wspomnę, że



wersja, którą dysponuję nie pozwala na dogłębne odczytanie kalendarza (???), a tym samym uniemożliwia (???) otwarcie sekretnego przejścia. Jednak na dysku znajduje się plik z początkiem gry, w którym przejście zostało już otwarte.
Jeżeli ktoś z Was doszedł sam do tego jak można otworzyć sekretne przejście to niech koniecznie napisze !!! Na tego kto będzie pierwszy czeka nowy Amigowiec.

Wiem też, że istnieje opisik na dysku, niestety, wersja która do mnie dotarła była uszkodzona - może Ty, drogi czytelniku, masz sprawną wersję. Gra ta cieszyła się takim powodzeniem, że w tej chwili są już 3 jej części.

Do You follow me to Zork Zero ?...

Tomek

AMIGA w "SIECI" czyli: PARNET

Zapewne niejeden z Czytelników nieraz zastanawiał się jak połączyć dwie Amigi w sieć. Do urzeczywistnienia takich planów nie potrzeba ani żadnych kart, interface'ów, skomplikowanych połączeń, ani drogich i trudnych w użyciu programów. Wystarczy trochę chęci, lutownica i przeczytanie poniższych informacji.

Autorami PARNET'a 2.40, bo o nim mowa, są Doug Walker i John Toebes z Software Distillery. Do uruchomienia zestawu potrzebne są: oczywiście dwie Amigi, odpowiedni kabel połączeniowy i programy.

Połączenia dokonujemy poprzez porty równoległe, w związku z czym do stworzenia kabla potrzebne są dwie wtyczki 25-cio stykowe (w przypadku Amigi 500 lub 2000 - męskie, a dla Amigi 1000 - żeńskie) oraz odpowiedniej długości odcinek 16-żyłowego przewodu. Należy wykonać połączenia w/g podanego niżej schematu:

```
(2-9)   D7-D0   ------------ D7-D0
(12)    POUT    ------------ POUT
(11)    BUSY    ------------ BUSY
         PARALLEL PORT
(13)    SEL     -_______/- SEL
(10)    ACK     -/         ACK
(18-22) GND     ------------ GND
```

Krótko mówiąc należy połączyć styki D0-D7, SEL, POUT oraz BUSY z ich odpowiednikami w drugiej wtyczce, a dodatkowo w każdej wtyczce zewrzeć końcówki ACK z SEL. Następnie trzeba dobrze sprawdzić wykonane połączenia i kabel jest już gotowy. Chcę tu dodać, że połączenia, choć niewątpliwie bardzo proste, wymagają pewnej staranności w lutowaniu (konieczność uniknięcia tzw ."zimnych" lutów i zwarć), więc jeśli ktoś nie czuje się na siłach, lepiej powierzyć tę czynność osobie bardziej doświadczonej. Błędnie wykonany kabel może nawet doprowadzić do USZKODZENIA KOMPUTERA!!!

Do uruchomienia zestawu potrzebne są następujące pliki:

parnet.device 17276
mountlist 331
netpnet-handler 13052
netpnet-server 8652
netstat 7820 (na mojej dyskietce jest 7720, ale ten program nie wpływa na pracę sieci)

Dodatkowo na dyskietce rozprowadzane są pliki tekstowe: ReadMe, Cable.DOC i Parnet.DOC.

Następnie musimy:

1...Przygotować dwie dyskietki (najlepiej takie, z których można uruchomić system).
2...Skopiować parnet.device do katalogów DEVS:
3...Dopisać do obu MOUNTLIST taki fragment:

```
NET: Stacksize   = 8000
Priority         = 5
GlobVec          = -1
Unit             = 0
Device           = devs:parnet.device
Surfaces         = 0
BlocksPerTrack   = 0
Reserved         = 0
LowCyl           = 0
HighCyl          = 0
Filesystem       = l:netpnet-handler
#
```

Jest on umieszczony na dysku dystrybucyjnym pod nazwą mountlist - najprościej więc dołączyć go za pomocą dowolnego edytora tekstu. Trzeba także na jednej dyskietce zmienić UNIT z 0 na 1.
4...Skopiować netpnet-handler do katalogów l:
5...Skopiować netpnet-server do katalogów c:
(Oczywiście wszystkie czynności są analogiczne, jeśli zamiast dyskietki mamy do dyspozycji twardy dysk.)

Teraz musimy połączyć oba komputery (oczywiście muszą być WYŁĄCZONE), włączyć je, włożyć obie dyskietki i chwilę zaczekać.

Po uruchomieniu należy wpisać następujące komendy: - NETPNET-SERVER UNIT 1 (dla komputera z UNIT=0 w MOUNTLIST) lub NETPNET-SERVER UNIT 0, bądź samo NETPNET-SERVER (dla komputera z UNIT=1) - MOUNT NET:

W ten sposób otrzymujemy dodatkowe urządzenie o nazwie NET:, w którym będą znajdować się katalogi (?) np. df0, df1, dh0, ram, rrd, czy też inne jakie mamy zamontowane. Spróbujmy więc:

CD net:
DIR

i ...nic. Aby uzyskać dostęp do danego urządzenia należy w jakikolwiek sposób się do niego odwołać (przez np. NET:DH0/C/LIST lub dir NET:DF0, czy też CD NET:DF1) i już mamy dodatkową stację dysków, twardy dysk albo czego tam sobie dusza zapragnie.

Jeśli chcemy zapewnić sobie dostęp do NET:-a, musimy skopiować dla wszystkich jego urządzeń ikony katalogów (szuflady) np.:

```
CD NET:DF0
COPY SYS:SYSTEM.INFO TO NET:DF0.INFO
```

Dla twardego dysku lub innych stałych urządzeń wystarczy wykonać to tylko raz, niestety RAM: zapomni o tej ikonie po każdym resecie komputera. (UWAGA: plik ten umieszczony jest w głównym katalogu danego urządzenia i posiada nazwę 'node.rinfo'. Skasowanie tego pliku oczywiście pozbawia nas ikony.)

Na dyskietce znajduje się także programik NETSTAT, który wizualnie obrazuje nam pracę sieci. Można go uruchomić przez RUN NETSTAT NET:. Aby go wyłączyć należy kliknąć na gadżecie w lewym górnym rogu.

Opisywany tu zestaw uruchomiłem bez żadnych problemów na dwóch Amigach 500. Działa szybko i niezawodnie. Na tak połączonych komputerach kopiowanie, czy też modyfikowanie plików jest bardzo łatwe i przyjemne; można korzystać z wielu stacji dysków jednocześnie. DiskMaster "zauważa" NET:-a i bez problemów zapewnia dostęp do jego "podkatalogów". Równie bezproblematyczny jest dostęp do "zewnętrznych" urządzeń z poziomu Workbench'a. Programy z komputera do komputera kopiuje się przez przesunięcie ikony z okna do okna.

PARNET ma jednak jedną bardzo poważną wadę - korzysta z portów równoległych, co uniemożliwia podłączenie do komputerów drukarki wyposażonej w takie wejście. Niestety często spotykane są drukarki, nieposiadające wejścia szeregowego (np. STAR LC-10). Uniemożliwia to korzystanie z nich w sieci, co z kolei czyni rozwiązanie mniej użytecznym. Niektórych posiadaczy modemów zasmuci zapewne fakt, że linia RI (Ring Indicate - wykorzystywana przez wiele modeli) portu szeregowego korzysta z linii SEL, co zakłóca pracę sieci.

Podsumowując, PARNET jest ciekawym rozwiązaniem dla użytkowników komputerów znajdujących się blisko siebie (konieczność prowadzenia wielożyłowego kabla). Może ono znaleźć zastosowanie w klubach komputerowych, firmach czy wręcz w przypadku sąsiadów z jednej klatki schodowej i bardzo ułatwić życie.

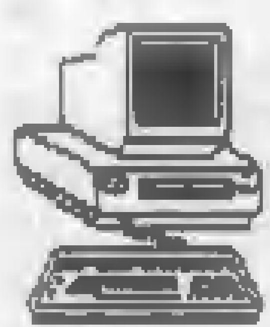
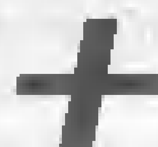
PARNET jest programem freeware, może więc być bezpłatnie rozprowadzany pod warunkiem, że zestaw zawiera wszystkie pliki (łącznie z dokumentacją) i opłata pobierana za dystrybucję nie przekracza pobieranej przez Freda Fish'a lub The Software Distillery.

Autorzy ani dystrybutorzy nie biorą żadnej odpowiedzialności za uszkodzenia powstałe w wyniku błędów programu, ani za szkody powstałe w innych programach lub danych znajdujących się w systemie w czasie próby uruchomienia programu (jest więc oczywiste, że nie czynię tego i ja). Pomimo faktu, że autorzy nie znają żadnych takich błędów, a i ja w trakcie użytkowania tego rozwiązania nie spotkałem żadnych nieprawidłowości, każdy używający tego programu czyni to na własne ryzyko.

Program PARNET 2.40 był opublikowany na dyskietce dołączonej do styczniowego numeru "Amiga Computing" i na podstawie tego czasopisma opisał go

Łukasz Bieńkowski.

PS. Nie ma co, AMIGA to profesjonalny sprzęt.

AMIGA + COMPACT disc DIGITAL AUDIO

CD-ROM dla Amigi.

Każdy wynalazek służący do nagrywania i odtwarzania dźwięków trafiał w końcu w ręce informatyków - wprowadzona przez Philipsa kaseta magnetofonowa, długie lata służyła użytkownikom komputerów domowych i chyba jeszcze dzisiaj jest bardzo popularna (przynajmniej w niektórych krajach), pomysł cyfrowego magnetofonu ziścił się natomiast w postaci streamer'a.
Gdy na początku lat 80-tych na rynek wprowadzono (również dzięki Philipsowi) płytę kompaktową nikt chyba nie przewidywał takiej jej kariery - dziś okazuje się, że w Japonii wyparła ona zupełnie czarne płyty analogowe. Kiedy jednak jej dominacja stała się faktem, pomyślano o niej także jako o nośniku informacji innej niż muzyka. Tak powstał CD-ROM.
Główne zalety płyt CD to ogromna pojemność (prawie [illegible] minut muzyki najwyższej jakości - każdy, kto próbował przy użyciu Amigi "samplować" dźwięki, wie co to znaczy) i mechaniczna odporność związana z optycznym odczytem. Wadą natomiast jest brak możliwości zapisu. Istnieją co prawda rozwiązania typu WORM (jednorazowo zapisywanych dysków), czy też dysków magneto-optycznych MOD, ale nie o tym chcę napisać.
Firma Xetec, amerykański producent twardych dysków, proponuje stacje dysków CD-ROM CDX-550/650 przeznaczone dla Amig. CDX-550 jest to wewnętrzny napęd dla Amigi 1500 lub 2000, zaś CDX-650 jest zewnętrznym urządzeniem przeznaczonym dla każdej Amigi. Xetec w styczniowym numerze "Amiga World" oferuje wewnętrzny napęd za sumę 5[illegible] $, zewnętrzny zaś kosztuje 699 $. I tu po raz kolejny okazuje się, że warto zapłacić więcej za np. Amigę 2000; procentuje to bowiem niższymi cenami zakupu peryferiów w postaci wewnętrznych kart.
Do zainstalowania stacji potrzebna jest karta SCSI. Nie jest ona co prawda wliczona w cenę urządzenia, ale twardy dysk A590 posiada na tylnej ściance 25-stykowe gniazdko SCSI, większość twardych dysków dla Amigi 2000 posiada takie kontrolery, a do Amigi 3000 jest on już wbudowany.
Napęd stanowi standardowy mechanizm Chinon'a. Nie ma tu jednak żadnych sztywnych reguł: równie dobrze pracuje PC-towski napęd CD-ROM w Amidze, jak i napęd Xetec'a w IBM PC. Instalacja urządzenia przebiega bardzo prosto, wystarczy wybrać typ karty i kliknąć myszką na gadżecie UPDATE. Więcej zachodu wymaga nie wymieniony w wykazie kontroler, ale i tu nie jest się bez szans. Po zainstalowaniu wystarczy tylko wykonać MOUNT CD0: i już można korzystać z nowego urządzenia.
Każda stacja CDX dostarczana jest z dyskiem kompaktowym "Fish and More", zawierającym ponad 510 MB programów public domain (wszystko z dysków 1-360 Freda Fish'a). Jest to oferta bardzo atrakcyjna, ponieważ zakupienie takiego zestawu na dyskach 3,5" kosztowałoby dużo więcej niż stacja CD. A przecież dyski Fish'a zapełniają tylko około 2/3 dysku. Pozostałe 200 MB to inne programy public domain i pliki z animacjami.
Dokładnie dysk ten zawiera 70 animacji, 720 obrazków, 700 ikon, 450 dźwięków, 280 utworów muzycznych, 600 instrumentów, 180 gier, 1700 programów użytkowych i aplikacyjnych, 7500 plików źródłowych, 35 komercyjnych dem i 48 języków programowania. Naprawdę tylko dla zawartości tego jednego dysku warto kupić całą stację. Wszystko to jest przewidziane dla prostego dostępu z Workbench'a - po otwarciu okna głównego katalogu widzimy dwie duże ikony 'Fish' oraz 'More' i trzy ikony plików zawierających różnorakie informacje. Po otwarciu następnych okien widzimy mnóstwo ikon-szuflad (wszystkie pliki są pogrupowane tematycznie).
Jednym z przykładów ogromu pojemności tego dysku niech będą pliki tekstowe z informacjami (read me). Zamiast czytania zwykłych plików tekstowych możemy słuchać głosu Marty'ego Flickinger'a, Xetec'owskiego programisty, który odczytuje ich zawartość.
Ktoś spyta: A co będzie jeśli mi się owe [illegible]0 MB znudzi? Jakie inne dyski są osiągalne? Niestety w tym momencie dla Amigi (w odróżnieniu od Macintosh'a czy IBM'a) nie ma wielkiego wyboru. Jednak napęd Xetec'a może czytać dyski innych formatów. Oczywiście programy przeznaczone np. na Mac'a nie dadzą się uruchomić na Amidze, ale [illegible] to przy zastosowaniu odpowiednich programów można mieć dostęp do grafik. Mając jednakże Amigę 2000 i kartę Bridgeboard, można wykorzystywać wszystkie PC-towskie dyski kompaktowe.
Stacja CDX może także odczytywać "zwykłe" płyty CD. Co prawda stacja z przodu posiada tylko klawisz "EJECT" i gniazdko słuchawkowe, jednakże od czego jest Amiga? Wgrywamy odpowiedni program, który wyświetla nam na ekranie płytę czołową odtwarzacza CD i już można się rozkoszować ulubioną muzyką (oczywiście po podłączeniu do wzmacniacza - gniazda znajdują się na tylnej ściance).
Jedynym problemem wydaje się być to, że CD-ROM jest powolny. Średni czas dostępu wynosi ok.800 ms(?) i jest 10-krotnie dłuższy niż w przypadku najwolniejszych twardych dysków. Dysk jednakże został dobrze zoptymalizowany, ikony pojawiają się bardzo szybko. Jest on jednak i tak szybszy niż dyskietki, prędkość transmisji wynosi bowiem ok. 150 KB/s.
Na podstawie artykułu Jolyona Ralph'a zamieszczonego w marcowym numerze "Amiga Computing" opracował

Łukasz Bieńkowski

X Wrong!

Jak widzicie założyliśmy nową rubryczkę - każdy kto pierwszy wytknie nam jakiś rzeczowy błąd (nie chodzi o literówki) dostanie AMIGOWCA , a czasami nawet dysk (zależy od błędu). Dziś przepraszamy, za błąd w Math-Amation: gradiens to oczywiście gradusy, dysk dostaje: Daniel Rosły z Lublina.



The DISNEY Animation Studio

Wielu z Was zachwyca się niesamowitymi możliwościami graficznymi Amigi. Rzeczywiście czasami niektóre sceny wyglądają super. Zależy to jednak raczej od uzdolnień rysującego, czy jakości digitalizacji obrazu niż od ograniczeń jakie narzuca twórcy Amiga.

Digitalizacja polega na przetworzeniu stojącego (jak ... razie) obrazu np. z magnetowidu na najzwyklejszy obrazek możliwy do obróbki pod jakimś programem graficznym Amigi (Digi Paint, DeLuxe Paint, Foton Paint itp.). Im lepsza jakość digitalizacji, tym dłużej to trwa - przy maksymalnej jakości przeważnie 'urywa' się stop-klatka (video się denerwuje). Nie wszystkie programy graficzne mogą pracować z 4096 kolorami, ale czasami nie jest to wcale potrzebne by uzyskać niezłe efekty.

Jednak obrazki po jakimś czasie przestają wystarczać. Grając we wspaniałe gry zaczynamy marzyć o własnej animacji. Ktoś nam powiedział o fantastycznym programie jakim jest Sculpt 4D, w Amigowcu coś tam pisali o animacji w DPaincie III i właściwie nie wiadomo od czego zacząć. Jeśli mamy tylko pół Mega to sprawa jest w ogóle przechlapana, bo te programy ledwo da się uruchomić (albo i to nie).

W tym momencie może nam przyjść z pomocą program stworzony przez Studio Disney'a dla tworzenia 'prawdziwych' animacji filmowych.



System ten (o dziwo) działa na 512 KB



i można nim się rzeczywiście skutecznie pobawić w robienie prawie 'profesjonalnych' animacji.

Zanim przystąpię do jego bliższego opisu chciałbym ostrzec wszystkich, którzy myślą, że program ten w ciągu pięciu minut za nich stworzy wspaniałą animację prosto z disney'owskiego filmu.



Żaden komputer nie zastąpi grafika



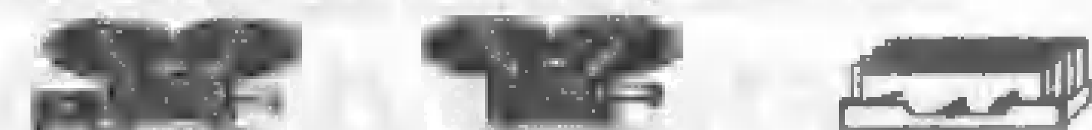
Nic z tych rzeczy! Wszystko tu trzeba narysować samemu - klatka po klatce, a pakiet pomoże nam jedynie w odpowiednim zestawieniu klatek itp. Proste rysunki, użyte w animacji, można wykonać używając jednego z programów z pakietu Disney's (Pencil Test), jednak jeśli chcecie zrobić coś bardziej wyrafinowanego to radzę najpierw uruchomić DeLuxe Painta, a dopiero potem poprzenosić to pod programy z pakietu Disney'a.

Dlaczego mówię o pakiecie, a nie o programie?
Otóż na dysku mamy do wyboru 3 główne ikonki - w czym mieszczą się 2 ikony programów (Pencil Test oraz Ink-&-Paint) oraz ikona systemu łączącego te programy podpisana jako TAS (The Animation Studio). Polecam kliknąć na tą ostatnią - spowoduje ona uruchomienie programu Pencil Test oraz systemu łączącego ten program z programem Ink-&-Paint (jeżeli macie tylko 512 KB to radzę z kolei uruchamiać wszystko osobno). Łączenie polega na wzajemnym wywoływaniu obu programów przy użyciu odpowiedniej opcji z menu Project.
Niektórzy z Was zauważą zapewne, że ten [illegible] program (czy pakiet), który działa uruchomiony po wystartowaniu systemu Amigi z dyskietki TASa za nic w świecie nie chce działać np. z WorkBencha. Otóż dzieje się tak przypuszczalnie za sprawą malutkiego programiku jaki jest uruchamiany przez Startup-Sequence, a noszącego nazwę "UJ". Program ten umożliwia prawidłowe działanie pakietu, a jeśli uruchamiamy system z WorkBencha - to nie zostaje on po prostu uruchomiony i sprawa się rypie.

Jak już wspomniałem na dysku mamy dwa główne programy:

Pencil Test - program służący do tworzenia kolejnych klatek naszej animacji (czytaj: filmu).

Ink-&-Paint - program służący do kolorowania gotowych klatek (prawie coś w stylu książeczek dla dzieci).



Są tu jeszcze programy do odtwarzania gotowych animacji:

Flicker (w formacie CFAST - z dźwiękiem) i Flick. Aby ich użyć należy trzymając wciśnięty klawisz Shift kliknąć myszą na ikonę programu, potem zaś (ciągle trzymając wciśnięty Shift) kliknąć na ikonę animacji lub czasami wystarczy kliknięcie na ikonę animacji - bez bawienia się Shiftami (na dysku jest szuflada (Library) z gotowymi przykładami, na które trzeba pokilkać - można je oczywiście również wgrać z programu głównego - a jak, to już wiecie z Amigowego ABC, choć muszę powiedzieć, że zostało to rozwiązane w trochę dziwny sposób - radzę odczekać aż wczyta się katalog i potem dopiero otwierać szufladę Library).

Na początek klikamy na ikonę TAS - czyli uruchamiamy system animacyjny Disney'a i ukazuje się nam edytor klatek (Cel Ed), czyli wspomniany Pencil Test. Jego nazwa pochodzi od 'testów



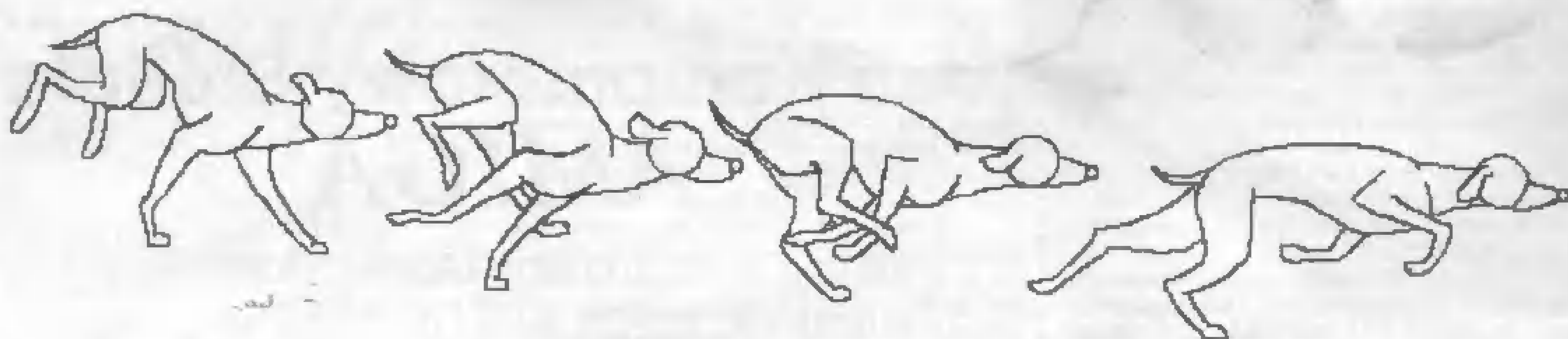
ołówka' wykonywanych na poszczególnych foliach animacji (tzw. metoda 'cebulki' - cieniutkich, prześwitujących skórek - jedna na drugiej). Do dyspozycji mamy tylko 2 kolory - tak jak przy prawdziwym rysowaniu konturów. Program ten będąc jednocześnie zwykłym programem rysunkowym jest niezastąpioną pomocą przy tworzeniu kolejnych klatek. Abyśmy się dobrze zrozumieli: chociaż w programie zastosowano wiele opcji podobnych do DPaintaIII to w sumie nie umywa się do możliwościami rysunkowymi do tego giganta - nie jest to program rysunkowy, a raczej animacyjny z podstawowym zasobem pomocy rysunkowych. Jego najcenniejszą właściwością jest pokazywanie nałożonych na siebie kolejnych kalek (czyli klatek) - tak jak to dzieje się np. przy realizacji Bolka i Lolka. Grafik rysuje ruch postaci na folii, potem dalszą fazę ruchu - na następnej folii i porównuje ją poprzez nałożenie obu folii na siebie (czy coś w tym stylu). Tu mamy to samo: rysujemy coś tam na ekranie klikamy na prawą strzałkę u dołu, hop, i już jesteśmy w następnej, nowej klatce - jednak mamy jeszcze 'cień' tego co przed chwilą narysowaliśmy tak, że można jakby dorysować następną fazę ruchu. Wszelkie operacje kasowania, wypełniania itp. będą dotyczyły oczywiście aktualnej klatki, zaś klatki poprzednie pozostaną nietknięte. Jednocześnie na ekranie możemy mieć w ten sposób do 6 klatek - ale tylko jedna aktywna (ilość widocznych klatek ustawiamy w preferencjach opcją Fade Color).

Omówię teraz poszczególne menusy Pencil Testa (i chwilami Icon&Painta - bo programy te są do siebie podobne w obsłudze):

Menu PROJECT:

New - kasacja wszystkiego, co było tworzone - nowy projekt.

Open - otwarcie gotowego projektu (na dysku są już takie w szufladzie Library). Mamy tu do wyboru 3 różne formaty i muszą się one pokrywać z tym co wgrywamy.



(w/g mnie komputer sam powinien rozpoznawać co wgrywamy i dawać nam o tym znać). Formaty te to:

– IFF – sekwencja kolejnych rysunków wykonanych np. DeLuxe Paintem – rysunki, aby stworzyły jedną animację, powinny być w tej samej szufladzie i odpowiednio ponumerowane. Rysunki kolorowe będą oczywiście czarno-białe.

– Anim – wgrywanie gotowej animacji wykonanej też np. pod DPaintem (pędzla bądź rysunków).

– CFAST – jest to system zapisu animacji specyficzny dla tego właśnie programu – oprócz animacji zapisana jest kolejność klatek, nazwy odgłosów jakie występują w animacji, czyli jednym słowem EXPOSURE SHEET.

Uwaga: przy pomyleniu formatów program może się zawiesić, co jest sporym niedopatrzeniem.

Append – dodanie do aktualnie obrabianej animacji dodatkowych klatek na zasadach j.w.

Save – nagranie na dysk w formacie uprzednio wybranym

Save AS – podopcje jak w Open

Exposure Sheet – przeniesienie się do specjalnej karty na której zapisujemy szybkość z jaką mają być pokazywane kolejne klatki (max. 30/min) – odstępy, ich kolejność z ewentualnymi powtórzeniami,
oraz dźwięki:

!Score df0:RagtimeGal.smus ; system instrumentów używany w Sonixie

!SFX df0:instr/zoom.instr SPEED 32000 CHANNEL ALL ; ostatnie opcje nie muszą być koniecznie podane.

Na dysku są gotowe instrumenty i komentarze (po ;)

Opcji Exposure Sheet nie ma w programie kolorującym (Ink&Paint)

Time – pokazuje czas w jakim rozgrywają się sceny

Animate – powoduje uruchomienie animacji (to samo znaczenie ma symbol kamery po prawej stronie u dołu)

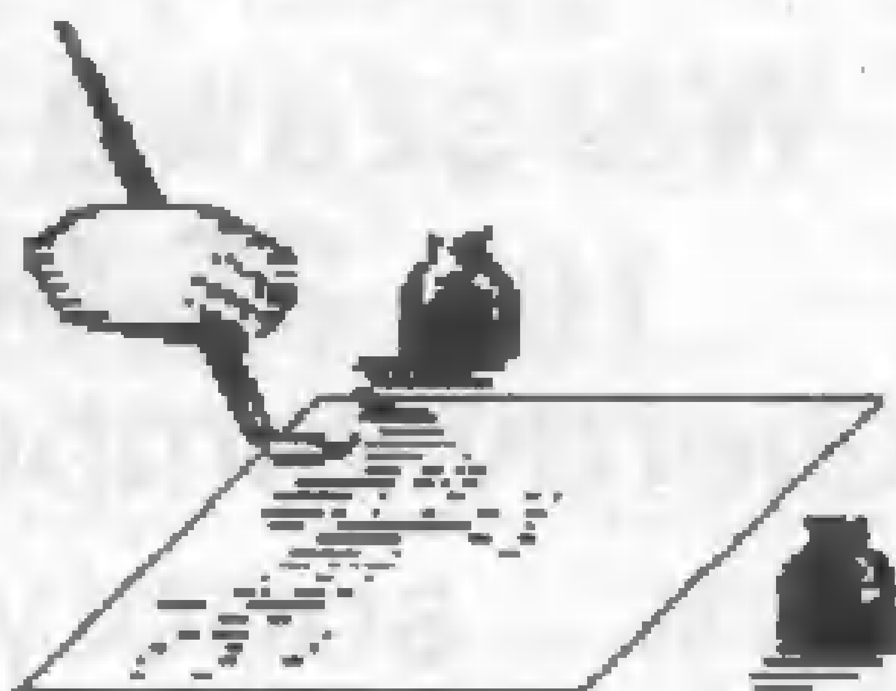
About – o twórcach, których czasami nie doceniamy

Ink&Paint – uruchomienie drugiego programu, który umożliwi dodanie kolorów do naszej czarnobiałej animacji (działa tylko w przypadku uruchomienia systemu sprzęgającego) – radzę robić to na samym końcu.

Pencil Test – ta opcja oczywiście występuje tylko w programie Ink&Paint i jest odpowiednikiem powyższej opcji

Quit – wyjście z programu

Opcje Ink&Paint menu Project nie różnią się praktycznie, poza podanymi wyjątkami.



Menu EDIT:

– menu edycji klatki

Undo – cofnięcie ostatniej czynności np. kasowania, czy rysowania

Restore – odnowienie pierwotnego stanu klatki

Swap – mazanie (?)

Invert – zamiana czarnego z białym

Clean Up – czyszczenie bufora i prawdopodobnie wyrzucanie niektórych rzeczy z pamięci

-----

Insert – ustawienie czystej klatki przed klatką aktualnie wyświetlaną

Delete – usuwanie klatki (wraz z zawartością)

Copy – przenoszenie klatki do bufora

Paste – ustawianie klatki z bufora (kasuje oczywiście aktualnie wyświetlaną klatkę)

Clear – mazanie aktualnie wyświetlonej klatki bez jej skasowania

Go to – przemieszczenie się do klatki o numerze ...

Load Cel – ładowanie klatki

Save Cel – zgrywanie klatki na dysk

Opcje menu Edit w Ink&Paint są uboższe, lecz te, które są, działają jak podano wyżej, z wyjątkiem:

Load – ładowanie tła

Save – zgrywanie tła

Menu BRUSH:

– obsługa pędzli wyciętych z klatki lub stworzonych np. na DPaincie.

Load – ładowanie pędzla

Save – zgrywanie na dysk

Rotate – rotacja o 45 lub 90 deg (45 lub 90 stopni); Any Angle – o dowolny kąt

Resize – zmiana wielkości pędzla:

halve – zmniejszenie o połowę

double – powiększenie 2 razy

wider – szerszy

taller – wyższy

size – wielkość

Flip – odwrócenie – w linii poziomej (horiz) lub pionowej (vert)

Grab – chwycenie pędzla w centrum (Center) lub w rogu (Corner)

Font – wybranie fontu: Load załadowanie

Flush Fonts – wybranie stylu (bold – wytłuszczony, italic – pochylony, underline – podkreślony)

Powyższego menu nie ma w programie Ink&Paint.

Menu TOOLS:

Jego odpowiednikiem są ikonki z boku ekranu, jednak mają one jeszcze kilka dodatkowych funkcji, których nie ma w tym menu.

- d – linia ciągła
- s – linia przerywana
- v – prosta
- q – łuk
- o – okrąg
- C – koło
- e – elipsa
- E – wypełniona elipsa
- r – prostokąt
- R – wypełniony prostokąt
- t – pisanie
- f – wypełnianie
- b – wycinanie pędzla

Poza tym w toolsach z boku ekranu występują:

CLR UNDO – kasowanie i UNDO

– lupa (powiększenie)

– klatka do i z buforu

– kasowanie ostatniej klatki

– dodanie nowej klatki

– chodzenie po klatkach

– animacja i Exposure Sheet

Menu PREFERENCES:

Menu jak sama nazwa wskazuje służy do ustawiania preferencji programu.

Screen Format – format ekranu

Frame Rate – ilość ramek

Set Colors – ustawianie kolorów

Fade Colors – ilość wyświetlanych folii

Set 0, 0 – ustawienie punktu zerowego (?)

Coords – wyświetlanie współrzędnych

Show Load – pokazywanie procesu ładowania

Tool Box - wyświetla lub nie pudełko z pomocami.

Program Ink&Paint ma odmienne opcje w preferencjach.

Menu PREFERENCES:
(programu Ink&Paint)
Set nr of colors - ustawianie liczby kolorów.
NTSC Filter - filtr powodujący zmianę kolorów, szczególnie przydatny (podobno), gdy przegrywa się animacje na magnetowid.
Tool Box - jak w poprzednim.

W programie Ink&Paint istnieje dodatkowe menu o nazwie Camera.
Menu CAMERA:
Frisket - ustawianie jakie kolory będą zawsze na wierzchu (niemazalne)
In Use - w użyciu
Free - zwolnienie powyższej opcji

Palete - paleta kolorów
Default - standardowa
Copy To All - kopiowanie palety na wszystkie rysunki
Copy Forward - do przodu
Copy Backward - na tyłu

Auto Remap - automatyczny remap (???)
Map to - mapowanie do (???)

I to byłoby chyba wszystko jeśli chodzi o obsługę. Prawda, że dziecinnie prosta?

Teraz należałoby przystąpić do tworzenia naszych własnych animacji.

Wybieramy New z menu Project. Rysujemy co nam przyjdzie do głowy - strzałka, hop i mamy następną klatkę. Znowu rysujemy, jednak staramy się uwzględnić to co już narysowaliśmy poprzednio. Gdy cała animacja jest gotowa ładujemy ją na dysk (jako CFAST, lub jako Anim - jeśli chcemy nanieść jakieś poprawki pod DeLuxem, czy w ostateczności jako zestaw rysunków - IFF - w tym wypadku możemy nanosić poprawki na poszczególnych rysunkach, co nie wymaga takiej ilości pamięci (tzn. 1 Mega)).

Po tym jak mamy gotowe kontury animacji, możemy jeszcze sobie ustawić kolejność klatek, czy dograć dzwięki (nawet jeśli nagramy w IFFie komputer spyta nas czy dograć Exposure Sheet).

Przystępujemy do kolorowania.

Wywołujemy program Ink&Paint (jeśli mamy mało pamięci to wychodzimy uprzednio z Pencil Testa). Tu bawimy się w rozlewanie kolorów i dogrywanie tła.

Gotowy efekt można przez minutę pokazywać rodzinie (sami możemy oglądać nasze kilku sekundowe dzieło znacznie dłużej).

Zostaliśmy w ten sposób animatorami.

Czego wszystkim czytelnikom życzy:

Tomek

CHAOS STRIKES BACK

Drugie uderzenie!

Chaos Strikes Back jest drugą częścią Dungeon Mastera opisywanego w nr (04) Amigowca. Gra tym razem mieści się na dwóch dyskach i jak poprzednia chodzi tylko na 1MEGA (proces ładowania następuje na początku, a potem tylko grać, grać, grać ... - w czasie tego ładowania radzę sobie coś przygotować do jedzenia, bo będziecie 'wkrótce' zazdrościć bohaterom - tylko nie upaćkajcie zbytnio myszy?).

Czy gra ta jest lepsza?

I tak i nie. Nie, ponieważ grafika i dźwięk są mniej więcej takie same - choć pojawia się kilka nowych stworów. Tak, ponieważ mamy do dyspozycji mapę i 4 zadania - czyli jakby oddzielne gry, choć na końcu wszystko to miesza się niesamowicie.

Celem gry jest zdobycie 4 kryształów Corbum (takie kulki, które nic nie ważą), które zostały ukryte w czeluściach labiryntu przez Pana Chaosu. Przedmioty te trzeba władować do pewnego miejsca, które gdy wrzucić w nie nie to co trzeba atomizuje grupę w przeciągu kilku sekund - stąd je nazwałem je 'atomizer', żeby nie zdradzać Wam prawdziwej nazwy. Do każdej z kulek wiedzie niby odzielna droga (labirynt) - z tym, że drogi te w pewnych miejscach się przeplatają, a na końcu łączą i właściwie nie wiadomo skąd się przyszło i tylko klucze 'wskazują' dalszą drogę. Każde z zadań wymaga innej sprawności - wojownika, nindży, czarnoksiężnika i kapłana (fighter, ninja, wizard, prist) - najważniejsze jest zdobycie klucza, który umożliwi zdobycie 'kryształów'. Oczywiście potrzebne zręczności są rzeczą umowną i nie traci się ich przy rozwiązywaniu poszczególnych zadań. Na drugim dysku możemy wywołać wyrocznię-podpowiadacza (hint oracle), obejrzeć wprowadzenie do gry i zająć się wyglądem naszych walecznych. Między nami mówiąc to wyrocznia choć czasami jest nieoceniona, gdy nie wiemy gdzie iść, to w sumie mogła by być lepiej dopracowana - myli się co do kluczy (rzadko, ale jednak), z uporem maniaka podaje nam rozwiązania, które już zrealizowaliśmy i w ogóle jest czasami zabójczo małomówna.

Start następuje w komnacie z dżdżownicami, którą poprzedza rozwidlenie dróg. Można wrócić do tego rozwidlenia (i nawet do tej pierwszej komnaty), ale tylko w określony sposób (np. przez dziurę w podłodze, czy też teleportację).

Labirynt jest trudniejszy niż w Dungeon Masterze, ale tylko pozornie - bo dysponujemy o wiele silniejszymi postaciami i wiedzą. Poza tym Dungeon Master wydawał mi się jakiś taki bardziej perfidny. Wprawdzie można przenosić postacie z Dungeon Mastera, ale moi ludzie, mimo, że wydawali się całkiem nieźli (po skończeniu tamtej gry), byli słabsi niż postacie, które mamy do dyspozycji tutaj.



Gra ta wymaga żelaznej logiki i szybkości podejmowania decyzji...



Zastanawiacie się pewnie, czy trzeba skończyć Dungeona, czy też nie? Nie, nie trzeba, choć wiedza tam nabyta tu nie może być pominięta.

Co to za wiedza, którą trzeba posiadać?

Ano, trzeba np. wiedzieć, że dżdżownica po zabiciu doskonale nadaje się do jedzenia (jeśli coś zostanie po wykończeniu stwora, to zawsze warto to zbadać), innym razem trzeba wpaść na pomysł, że jak się przesunie dźwignię, która służyła do otwierania drzwi to być może coś się tam otworzy, trzeba wiedzieć, że niektóre ściany są tylko złudzeniem, że skorpiona to ciężko, a w ogóle to trująca chmura jest niezła gdy coś żywego nas przyblokuje i nie tylko, że na niebieską kałużę wystarczy krzyknąć (War Cry), bo inaczej nic nie zrobi, a białą potraktować pokrzywioną szabelką, że taki mały śmieszny to kradnie i trzeba go szybko mocno stuknąć, bo będziemy musieli za nim gonić przez pół gry, gdy nam podwędzi jakiś ważny przedmiot, czy klucz, że jak nas zablokuje w ślepym zaułku rycerz to po sprawie (no, chyba, że główka pracuje), że guziki są 'pochowane', a na przełącznikach warto nieraz coś położyć, że czasami trzeba próbować kilka razy i dopiero będzie efekt, że magiczna tarcza chroni, ale nie wszystkie tarcze da się wywołać czarami, że przedmioty magiczne tracą swoją moc w miarę używania i tak dalej i tak dalej). Oczywiście w Dungeonie też trzeba było na to wpaść - o ile ktoś nie miał instrukcji - było to tylko bardziej stopniowane i nowe elementy były wprowadzane bardzo jasno. (Choć instukcja ni w ząb nie pasuje do Chaosa (pomijając sprawę czarów), to warto sobie ją po prostu przeczytać zwracając uwagę na to co napisałem powyżej - zamiast instrukcji można (a nawet trzeba) przeczytać jeszcze raz opis Dungeon Mastera w Amigowcu).

Formalnie grę zaczyna się od wybrania postaci z więzienia. Radzę tu baczną uwagę zwracać na stan ogólny (wszystkie punkty) i mądrość (wisdom) nie zaś na jedną konkretną cechę (jak np. siła - strenght). Nieraz lepiej wybrać adepta z potencjałem rozwojowym niż eksperta bez. Gdy już mamy naszych pupili to zgrywamy to na dysk o nazwie: DungeonSave i resetujemy Amigę. Przenosimy się na drugi dysk, gdzie tworzony jest początek gry - można sobie zobaczyć co też tam wyrocznia powie. Warto sobie przenosić co jakiś czas (2 dni gry itp.) np. DiskMasterem zgraną grę do innej szuflady - radzę zmienić jej nazwę np. przez dopisanie numeru i skrótu labiryntu (Ros, Dain itd.) - warto nawet przeznaczyć dysk na ten cel - radzę używać komentarzy, opisanych w poprzednim ABC. Oszczędzi to nam wyrywania włosów; jeśli gdzieś coś sknocimy nie będziemy musieli zaczynać od nowa. Nazwa z dopiskiem .bak jest po prostu backupem gry poprzedniej (porzednie zgranie na dysk).

Gdy już mamy gotowy dysk DungeonSave znowu robimy reset i wgrywamy Chaosa - tym razem naciskamy opcje Resume i wgrywamy z odbezpieczonego dysku (sic!) zapis gry.

Czary są opisane w nr. 4 Amigowca.

SYMBOLE

«	□	=	◇	⊐	◿
LO	UM	ON	EE	PAL	MON
⊞	≈	∴	ϟ	≗	8
YA	VI	OH	FUL	DES	ZO
⧖	Ⴆ	╕	ɛ	⊐	⇄
VEN	EW	KATH	IR	BRO	GOR
×	◡	⅄	±	✳	8
KU	ROS	DAIN	NETA	RA	SAR

No i gramy ..

Na początku musimy koniecznie zdobyć mapę i linę (jedna moneta), pozbierać wszystkie pochodnie i monety oraz zabić dżdżownicę, która pożarła klucz i jeszcze 2 monety - początkowo zabijemy ze dwie i nic, ale po kilku Restartach (nie mylić z resetami) będzie to pierwsza, która padnie - najlepsza jest trucizna OH VEN i rzucane DES VEN, nie zapominajcie też o tarczy ochronnej - VA IR. Zaklęcia wywołuje się przez wybranie odpowiednich symboli i naciśnięcie ich zestawu strzałką myszy.

Na początek podpowiem, że w pierwszej komnacie jest magiczna ściana, za którą znajdują się zbroje. Gdy wróci się do tej komnaty po jakimś czasie to można znaleźć wytrych. Warto wziąć także miecz (po resztę i tak zostaniecie zawróceni).

Samej gry Wam nie opiszę - bo gdzie tu przyjemność. Autorzy ułaskawili nas od rozrysowywania planów i od razu zdobywamy scroll z żywą mapą. Mapę można 'umagicznić' i wtedy pokazuje nam pułapki stwory i jeszcze coś tam (zapala się na czerwono odpowiedni symbol w rogu mapy). Nowe zaklęcia to:

OH GOR ROS, OH GOR KATH, OH GOR DAIN - z NETA chyba nie ma. Najlepiej gdy mapę trzyma dowódca, ponieważ wtedy można sobie szybko obejrzeć sytuację, klikając POMOCNICZYM (prawym) myszy.

Dla zachęty napiszę kilka przykazań gracza w CSB:

1)na początku idź do ROS, bo gdzie indziej to jatka
2)gra polega na myśleniu i przypominaniu - za każdym razem kiedy wpadniesz w jakąś dziurę przypomnij sobie dlaczego tam się znalazłeś
3)jeśli nie wiesz gdzie iść, wejdź do którejś z dziur
4)jak najczęściej używaj mapy z zapalonym ROS
5)nie używaj magicznych przedmiotów - przydadzą się niewyczerpane w głównej bitwie o dostęp do 'atomizera'.
6)znajdźcie 'atomizer', gdy macie 2 Corbumy, potem, gdy dołącza się dżdżownice i szary Lord sprawa będzie nieciekawa.

Podsumowując zabawy jest co niemiara, a atmosfera gry (oczywiście w kolorze i stereo) jest naprawdę niesamowita i niepowtarzalna. Gorąco polecam i życzę zdobycia 'atomizera' i pokonania Lorda Chaosu.

Tomek



GRY

nie dzielą się na stare i nowe !

rozkładająca, (0-2.0) | przerażająca, (2.1-4.0) | średnia, (4.1-6.0) | dobra, (6.1-8.0) | bardzo dobra, (8.1-10.0) | super (10.1-12.0)

GRY

dzielą się na dobre i złe !

Harpoon - No i doczekaliśmy się następcy gry Empire. Jest to bardzo ładnie zrobiona gra strategiczna na dwóch dyskietkach. Na pierwszej otrzymujemy program, na drugiej scenariusz. Jest on o *tyle ciekawie zrobiony, że zawiera* w sobie szereg podscenariuszy. Każdy z nich to akcja bojowa w innej części świata. Dobre rozplanowanie graficzne gry i czytelne komunikaty są jej atutem. Na minus można zaś jej zapisać wolne działanie. Myślę jednak, że nie o to tu chodzi...
Grafika 3, Atmosfera 4
Dźwięk 3, Pomysł 4,
Ogólnie 7.0/12

Dragon Wars - Kolejna gra typu Advanced Dungeons & Dragons (patrz nr 1 AMIGOWCA). Tym razem lądujemy jako niewolnicy w mieście Purgatory. Kraina w której poruszmy się jest kompletnie *kontrolowana przez Namtara, ale poza tym...* Tak, właśnie Ty musisz 'to' odszukać by zwyciężyć złą moc. Gra jest wspaniale dopracowana graficznie. Postacie są zrobione z finezją. Podczas gry towarzyszy nam dobrze współgrająca z nastrojem muzyka.
Grafika 5, Atmosfera 6,
Dźwięk 6, Pomysł 4,
Ogólnie 10.5/12

Bard's Tale I - Produkt firmy Interplay, też z serii AD&D, czyli opowiadań Barda część pierwsza. Tym razem Twoja drużyna chodzi po Scara Brea, zniewolonym przez odwiecznego wroga wolności i swobody Mangara. Akcja z miasta przenosi się do podziemi (w barze trzeba wybrać wino), potem masz dostęp do zamku (no, przedtem jest smok) zaś po zdobyciu klucza możesz przejść 'żelazną bramę'. Bard nie posiada rewelacyjnej muzyki i grafiki, lecz fabuła stawia go na wysokim miejscu w swojej kategorii. Gra ta jest początkiem większego cyklu, lecz wszystkie opowiadania Barda są od siebie niezależne i każde może sprawić dużo satysfakcji.
Grafika 4, Atmosfera 4,
Dźwięk 4, Pomysł 4,
Ogólnie 8.0/12

Turrican 2 - Teraz coś z serii biegnij, bij i zamorduj. Wraz z tym programem dostajesz, Drogi Łamaczu Joysticka, wspaniałą grę labiryntową. Znany z pierwszej części Turrican ma do wykonania kolejną trudną misję. Do tego celu został wyposażony w nowe rodzaje broni. Także jego przeciwnicy zwiększyli swoje możliwości. Gra posiada dobrze dopracowaną muzykę i grafikę.
Grafika 5, Atmosfera 4,
Dźwięk 5, Pomysł 3,
Ogólnie 9.0/12

Chessmaster 2100 - Nowy i jak się wydaje rewelacyjny program szachowy. Podobno otrzymał wysokie oceny od międzynarodowej organizacji szachowej FIDO. Mamy możliwość ustawiania czasu gry, ilości czasu na ruch, itd. Dokładny jego opis, jak również pozostałych programów szachowych, zamieścimy w jednym z następnych numerów Amigowca.
Grafika 4, Atmosfera 4,
Dźwięk 4, Pomysł 4,
Ogólnie 8.0/12

Crime Wave - Gra już po samym *włączeniu wydawała się* być rewelacją. Bardzo przejmująca historia o porwaniu córki prezydenta, w otoczce digitalizowanej muzyki i obrazków. Słowem bomba. Jednak to co zobaczyłem jako właściwą grę wstrząsnęło mną całkowicie. Obraz nędzy i rozpaczy. Zamiast ciekawej wartkiej akcji sterujemy po prostu zwykłą małą szkaradą, która musi strzelać do wszystkiego co się rusza. Do tego dochodzi tylko kompromitująca animacja. Jest to profanacja gier komputerowych.
Grafika 1, Atmosfera 1,
Dźwięk 2, Pomysł 0,
Ogólnie 2.0/12

Feudal Lord - Następca gry Defender of the Crown. I tym razem akcja dzieje się w Brytanii, gdzie rywalizują ze sobą czterej najwięksi panowie feudalni. Gra jest jedną z niewielu, w której można grać w czwórkę. Jest to wielki plus. Grafika i muzyka mogłyby być lepsze, ale da się wytrzymać. Gra charakteryzuje się dobrym układem kompozycyjnym ekranu.
Grafika 4, Atmosfera 3,
Dźwięk 4, Pomysł 3,
Ogólnie 7.0/12

PS. Graj dla przyjemności i nie maniakuj.
PS.2 Jeżeli coś Ci nie wychodzi, nie przejmuj się - to tylko gra.

Rubrykę opracował;
Ryszard Kowalski

Jak zabić smoka? (triki do gier)

Beast II - zaraz na początku idzie się na prawo, aż dojdzie się do pierwszego 'posterunku' na moście. Tam wciska się literę 'A' - od 'ask' (pytanie) i wpisuje się potem "TEN PINTS". I co z tego? Niekończąca się energia, a co myśleliście!

E-Motion - o ile tylko pojawi się ekran tytułowy należy wpisać MOONUNIT i wcisnąć Return. Teraz startujemy grę jak zwykle, ale tym razem:

F1-etap do przodu
F2-etap od tyłu
F3-10 etapów do przodu
F4-10 etapów do tyłu

Impossamole - trzeba wpisać się na listę zwycięzców:
COMMANDO - brak limitu czasu dla broni
HEINZ - (nie zapomnieć punktu! - 3 listwy mocy)
OOCHUCH - można przechodzić przez wodę lub 'inne takie' bez utraty energii
ANNFRANK - rezerwa energii
LUMBAJAK - podwójna energia
JUGGLERS - nie wiadomo co się dzieje, sami znajdźcie...

Ivanhoe - przerwać grę wciskając 'P' - wtedy wpisać: YOBINETTE i wcisnąć Return. Teraz znowu wciskamy 'P', a potem 'm' dla dodatkowego etapu lub 'n' dla etapu następnego.

Hard'n'Heavy - *jeśli zostanie* nam tylko jedno życie staje się obok kopalni (jamy?) i czeka się aż czas dojdzie prawie do zera - wtedy należy wskoczyć do jamy i mamy 99 żyć.

Emanuelle - statuły podwyższają 'potencję seksualną', która w toku dalszej gry można wymienić (jak ładnie brzmi) na użyteczne przedmioty. Maskę otrzymuje się w Rio (lub w innym mieście) od karnawałowej tancerki.

The Great Giana Sisters - wpisuje się tu ARMIN - w ten sposób przechodzi się jeden etap dalej (całkiem możliwe, że trik nie *działa?...*).

Triki zebrał.





Masz jakiś problem?
Napisz !!!
- jeśli będzie ciekawy to go tu zamieścimy!
Pisz krótko, ale jasno.
Oszczędzaj [redacted] i nas!

❑ Oj szukamy, szukamy. Ostatnio pojawiło się tyle nowości, że tylko czekać kiedy do nas dotrą i wywołają wiele bezsennych nocy w naszych domach.

Weźmy na początek języki (niekoniecznie komputerowe):

- UebersetzE - program tłumacz
- TransDet - tłumacz uniwersalny
- EnglishWoerterbuch - słownik angielsko-niemiecki
- Rechtschreibprofi - prawidłowa pisownia w języku niemieckim (rozprowadzany jest z BeckerTextem - ale na osobnych dyskach są słowniki)
- AmigaLearn - program do nauki angielskich słówek (samemu się dopisuje)

WANTED

❑ Szukamy nowego Oktalyzera (ma podobno edytor nut, programik 'odgrywający' utwory w nim napisane, zintegrowany SoundSampler,

❑ Szukamy nowego X-Copiego (3.4) - ma podobno nawet możliwość przegrywania plików i jest jeszcze szybszy.

❑ Ktoś zaproponował nam zrobienie listy przebojów programów użytkowych. Moim skromnym zdaniem to nie ma większego sensu. [redacted] to będzie mało zgłoszeń, [redacted] to uwidoczni się czyjeś widzimisie. Jednak, aby pomóc Wam rozeznać się w gąszczu niektórych programów (które u nas są dostępne lub nie, a więc czasami warto poszukać, ponieważ może się Wam przydać) postanowiłem wypisać programy z niektórych dziedzin. Na początek WordProcessory i grafika trójwymiarowa:

Tym razem to Wy sobie poszukajcie.

❑ WordProcessory:
- Exellence! 2.0
- KindWords 2.0
- Scribble Platinum
- TextCraft Plus
- Pen Pal 1.3.4 (jest wersja z polskimi literami)
- ProText
- Text Pro
- Becker Text
- Transcript
- VizaWrite 2.0
- WordPerfekts 4.1.11
- ProWrite 3.0

❑ Grafika 3-D:
- Imagine
- [redacted] Pro
- Sculpt 4D
- LightWave
- PageRender
- Turbo Silver

i Journeyman (animacja - o ile to jest program?)

Czekamy na wszelkie wieści.

Pozdrawiam





AMI-TOP

Lista przebojów AMIGOWCA!

Dzisiaj wyjątkowo bez komentarza.
Dysk wygrał:
Paweł Prejss z Łodzi.
Gratulujemy!!!
Majowy Ami-Top 20 Amiga-Magazinu:

Pirates
Cadaver
Powermonger
Rock'n'Roll
Great Coruts Tennis II
Falcon F16
Kick Off 2
Indiana Jones
Wings
Lemmings -gra maja
Indianapolis 500
Battle of Britain
Lotus Espirit Turbo Challenge
Secret of Monkey Island
Chaos strikes back
Elvira
Sim City
North [redacted] South
Populous
Ooops Up

A u nas czeka dysk !

A teraz już pierwsza dziesiątka:

1. Lemmings	(^)	- dowodzisz bandą lemingów
2. Sim City	(2)	- Twoje miasto
3. Shadow of the Beast II	(4)	- biegnij i wygraj II
4. Supremacy	(7)	- panowanie
5. Super Cars 2	(^)	- wyścigi samochodów
6. Pirates	(1)	- morska przygoda
7. Nitro	(^)	- wyścigi gokartów
8. Battle Chess	(^)	- bitewne szachy
9. F-19 Stealth Fighter	(8)	- coś z lataniem
10. North [redacted] South	(10)	- bajer na bajerze

PROMOCJA !!!

Komplet AMIGOWCA za 25 tys.!
Numery (1-8) za 25 tys.!
Wystarczy przesłać tę sumę na adres redakcji i podać swój adres.
Pojedyncze 'stare' numery można dostać za 4 tys. (egzemplarz) + 1 tys. na koszty przesyłki. Jedyna okazja!
W razie wyczerpania nakładu zwracamy pieniądze (minus 1 tys.).

Serdecznie dziękujemy Klubowi Stodoła za udostępnienie programów wykorzystanych w numerze.

INDEX NUMERU:

W następnych numerach:

Porcja nowych gier, a także:

✍ FALCON F-16

✍ Niespodzianka?

Serdecznie przepraszamy miłośników gry CARRIER COMMAND, ale 'padł' nam dysk z rysunkami paneli sterowania, a żeby go stworzyć na nowo musimy dorwać Action Ripley's, co trochę potrwa.

adres redakcji:
Ryszard Kowalski
ul. Kasztanowa 50
85-605 BYDGOSZCZ